

Le combat au bouclier

➤ *Le système de combat de Supra est relativement complexe car il permet de simuler de nombreux modes de combat. Il permet aussi aux joueurs de développer leur propre style d'escrime et de faire des combinaisons de coups, positions de combat, bottes, etc. A haut niveau (à partir de niveau 10), les personnages-joueurs combattants sont généralement tous maîtres d'armes et les possibilités de « combo » deviennent très importantes. Les règles complémentaires présentées ici vous permettront de mieux gérer ces combinaisons.*

Les maîtres d'armes de Kalidhia peuvent développer des styles très différents de combat. Et la plupart de ces styles sont accessibles aux personnages-joueurs : chevaliers en armure de plaques complètes combattant à l'épée longue et au bouclier, nains en armure de mailles se battant à la hache et en utilisant le corps à corps, guerriers berserkers équipés d'épées à deux mains, elfes tatoués en armure légère maniant deux dagues, etc.

Le principal problème est de conserver un certain équilibre entre toutes ses techniques et de leur donner à la fois un intérêt, mais aussi des limites. Ces règles complémentaires visent donc à faire le point sur différentes techniques et à apporter des informations supplémentaires destinées aux personnages de haut-niveaux.

Le combat au bouclier

Il existe deux grands modes de combat au bouclier, d'un côté, celui des combattants qui n'utilisent leur bouclier que pour parer des coups et se protéger, de l'autre, celui des guerriers polyvalent qui utilisent le bouclier pour se défendre mais aussi pour porter de coups.

Cas A/ Le bouclier ne sert qu'à la parade et à la protection

- Pour parer, le personnage utilise sa caractéristique de combat Parade Bouclier.
- Pour améliorer ses capacités de combattant, le personnage peut apprendre des écoles d'escrime comme celle d'Andelot (combat à la targe) ou de Nostrie (combat au grand bouclier). Pour cela, il n'augmente qu'une seule compétence de combat armé, celle de son arme principale. Par exemple à 100% en épée longue un escrimeur maîtrise 3 écoles, cela peut être les écoles d'Asminia, de Paléon, de Nostrie (Grand bouclier).
- Possibilité d'utiliser les bottes d'escrime bouclier parade (mais pas les bottes Bouclier – Attaque).
- Le personnage ne peut faire des ripostes après une parade bouclier (ni porter de coup de bouclier après une parade avec son arme principale ou une esquive).

Cas B/ Le bouclier sert à la parade mais aussi à porter des attaques occasionnelles

- Pour améliorer ses capacités de combattant, le personnage peut apprendre des écoles d'escrime comme celle d'Andelot (combat à la targe) ou de Nostrie (combat au grand bouclier), mais aussi des écoles de parade/riposte, etc. Mais pour cela, en plus de sa compétence en combat armé dans son arme principale, il doit développer une autre spécialisation dans la catégorie Bouclier (n°18). Ainsi, à 90% en épée longue et à 90% en bouclier, un escrimeur maîtrise 4 écoles, deux via l'épée, deux via le bouclier, par exemple les écoles d'Ered-Dur et de Paléon (appriées via la compétence en épée) et de Nostrie et d'Asminia (appriées via la compétence en bouclier).
- A partir de 50% en combat armé bouclier : le personnage peut appliquer son score de Parade Bouclier à la ligne des caractéristiques de combat de son bouclier (colonne parade avec arme).
- A partir de 90% en combat armé bouclier, possibilité d'utiliser les bottes d'escrime bouclier d'attaque et de parade.
- S'il utilise une targe ou un brassal et maîtrise l'école d'Andelot et l'école d'Azghar, l'escrimeur peut pratiquer des ripostes avec son arme principale sur ses parades avec bouclier.
- S'il utilise une targe et maîtrise l'école d'Andelot et l'école d'Ered-Dur, l'escrimeur peut pratiquer des ripostes avec sa targe sur ses parades à l'arme principale.
- S'il utilise une rondache, un écu ou un pavois, l'escrimeur ne peut pas bénéficier des ripostes accordées par les écoles d'escrime, mais il peut placer des coups spéciaux s'il connaît des bottes qui le permette.

Les principaux boucliers de Kalidhia

Les boucliers peuvent être utilisés pour la parade contre des armes de taille Petite ou Moyenne. Seuls les pavois peuvent parer les grandes armes (G).

- **Targe** : petit bouclier rond (diamètre 25 cm) qui s'utilise en combat pour parer ou dévier les lames des armes (Petites ou Moyennes). Sa surface de métal poli est lisse, mais la targe peut aussi être ornementée car dans les archipels du sud de Kalidhia, il est d'usage de la porter à la ceinture en permanence.

- **Brassal** : bouclier manchon en cuir équipé d'une lame à sa terminaison et parfois de lames sur les côtés, il est donc

***SUPRA* – Règles complémentaires pour les combats**

utilisable comme une arme de deuxième main, tout en permettant de parer les petites armes (pas les Moyennes ni les Grandes). Cette arme était initialement conçue pour les gladiateurs Anorien, mais elle est désormais utilisée par certains mercenaires.

- **Rondache** : bouclier rond de la taille d'un écu (et donc peu maniable). Une pointe est souvent fixée en son centre tandis que sa périphérie est ornée de frange. Ce bouclier est très peu utilisé sur Kalidhia, sauf dans quelques tribus « barbares » de Targuis ou de Tuluks.

- **Ecu** : bouclier dont les angles supérieurs sont droits et la base de forme ogivale. Les écus sont les boucliers les plus courants de Kalidhia et sont portés par la plupart des guerriers humains et des chevaliers. Ces boucliers sont généralement ornés des armoiries familiales ou du groupe d'élite d'appartenance.

- **Pavois** : le pavois est un grand bouclier, parfois aussi haut qu'un nain. Il protège non seulement le haut du corps, mais aussi les parties inférieures. Correspondant plutôt à un bouclier utilisé par les cavaliers pour se protéger des coups ou par les fantassins pour faire un rempart, il est très rare de le voir utiliser en combat pour porter des coups.

Boucliers	Qual.	Ta	Est	Prd	Esq	Rap	PI	% min	IM	CMT	Val	Disp	Tail
Brassal	/	-4	-2	/	-2	-5%	1D+1	30%	A12	1	30o	R	P
Targe	/	-6	-4	+1	-3	-5%	1D	40%	A11	1	8o	I	P
Rondache	/	-5	-5	+1	-4	-10%	1D+1	40%	F12	2	15o	I	M
Ecu	/	-6	-6	+2	-4	-10%	1D+1	30%	F13	2	20o	C	M
Pavois	/	-8	-8	+2	-5	-15%	1D+1	30%	F14	3	50o	I	M

- Appliquer les bonus correspondants s'il s'agit de boucliers de qualité ou de boucliers magiques.

➤ Pour connaître la protection offerte par ces boucliers voir le chapitre « Equipement » des règles du jeu.

Les boucliers spéciaux de Kalidhia

De nombreux guerriers de Kalidhia utilisent des boucliers. Il est donc tout naturel que certaines troupes d'élites produisent et utilisent des boucliers de qualité, plus résistants et plus efficaces que les boucliers de base.

La plupart de ces armes sont réservées à une élite précise et ne peuvent s'obtenir ou être portées que si le personnage appartient au groupe en question.

- **Bélier d'Andelot** : targe au minimum de bonne qualité (BQ) dont la surface est ornée de petites pointes coniques qui augmentent les dommages infligés par les coups d'estoc portés. Ces targes sont seulement portées à la ceinture par les nobles et les dignitaires targiens qui peuplent l'archipel du crâne.

- **Targe de cuir de Dùn** : targe au minimum de bonne qualité (BQ). Petit bouclier composé de nombreuses couches superposées de cuir de buffle durci. Ces bouclier demandent de nombreuses heures de travail et des mois de macération pour faire durcir le cuir. Au sein des tribus d'hommes noirs des jungles de Dùn, ces targes sont réservées aux guerriers d'élites et aux chefs.

- **Brassal d'Ashaël** : brassal au minimum de qualité supérieure (QS). Bouclier manchon composé de fines plaques rigides d'alliage alchimique et de cuir, ces brassals elfes sont très recherchés car légers et facilement dissimulables. Leur prix les réserve à une élite et leur disponibilité très faible les rends très difficilement obtenables par des personnages n'ayant pas le soutien de familles de haute noblesse elfique ou du clergé de Grythal.

- **Brassal Tiamaj** : targe au minimum de qualité supérieure (QS). Bouclier manchon de cuir, mailles et petits anneaux de métal alchimique mêlés, parfois équipés de petites lames. Ces brassals ne sont fabriqués que par les maîtresses-forgeron amazones de l'archipel du sud. Ils ne sont disponibles que pour les élites et dirigeantes amazones.

- **Rondache des sables** : rondache au minimum de bonne qualité (BQ). Rondache de cuir durci incrusté d'ivoires, les boucliers du désert demandent des mois de travail et de fabrication. Ils ne sont disponibles que sur commande auprès des rares tribus targuis qui les fabriquent.

- **Rondache Tuluk** : rondache au minimum de bonne qualité (BQ). Bouclier de bois durci, renforcé de métal bordé de franges blanches, les rondaches tuluks sont aussi rares qu'exotiques. Légères et très esthétiques du fait des décors d'entailles représentant des animaux du nord de Kalidhia, ces rondaches en bois sont malheureusement peu aisées à réparer une fois endommagées et sont donc plutôt des boucliers d'apparat que des armures de guerre.

- **Ecu et pavois des gardes d'acier** : Ecu et pavois au minimum de qualité supérieure (QS). Bouclier entièrement en métal rembourré vers l'intérieur de velours rouge ou pourpre. Leur face est en métal brillant d'un éclat argenté que la rouille ne peut ternir et généralement rehaussée du blason du Chevalier dessiné de couleur or. En général, les gardes d'acier utilisent l'écu quand ils se battent à pied et n'utilisent le pavois que lorsqu'ils combattent à cheval. Leur port et usage est réservé aux Gardes d'acier, Paladins ou aux nobles de Nostrie (ayant au moins été écuyer ou élève à l'académie militaire des gardes d'acier).

- **Ecu sacré des Paladins** : écu béni, au minimum de qualité exceptionnelle (QE). Proche dans la conception et l'esprit du bouclier des Gardes d'acier, les écus Paladins sont en métal alchimique argenté à doublure blanche. A la place des armoiries du porteur figurent les symboles de Paladhim. Ces boucliers sont réalisés par le clergé d'Eureyde pour le clergé

***Supra* – Règles complémentaires pour les combats**

de Paladhim et seul un adepte ou prêtre du dieu à le droit de les porter.

- **Pavois des gardes impériaux nains** : pavois béni, au minimum de qualité exceptionnelle (QE). Pavois d'alliages alchimiques très résistants, ces longs boucliers sont marqués de l'emblème de l'empereur sous lequel ils ont été réalisés. Ne conviennent qu'aux nains ou personnes entre 1m et 1m50. Port et usage réservé aux nains formant le corps d'élite de la garde impériale.

- **Grand pavois antique de Guérimm** : pavois béni, au minimum de qualité exceptionnelle (QE). Ancien bouclier de la garde spéciale du Dieu Guérimm lorsque celui-ci marchait sur Kalidhia, ces boucliers ont été réalisés avec l'aide du dieu lui-même. Grand pavois rectangulaires ornés du sceau du dieu réalisés en métal alchimique massif et bénis par le dieu dans sa grande forge. Leur aspect rustique témoigne de leur antiquité tout comme leur rareté. En effet, on ne connaît désormais que 6 pavois de ce type: deux figurent dans l'armurerie de l'empereur nain, un est exposé dans le grand temple de Guérimm et les autres servent de bouclier d'apparat ou sont exposés comme relique par des adeptes du dieu.

Boucliers	Qual.	Ta	Est	Prd	Esq	Rap	PI	% min	1M	CMT	Val	Disp	Tail
Bélier d'Andelot	BQ	-5	-3	+1	-1	-5%	1D+2	50%	A12	1	160 or	R	P
Targe de Dùn	BQ	-5	-3	+1	-1	-5%	1D+1	50%	A12	1	300 or	I	P
Brassal d'Ashaël	QS	-4	-2	+2	/	/	1D+1	60%	A13	1	2500 or	R	P
Brassal Tiamaj	QS	-4	-1	+1	/	/	1D+2	75%	A14	1	1500 or	R	P
Rondache sables	BQ	-4	-5	+1	-2	-5%	1D+1	50%	F13	2	500 or	I	M
Rondache Tuluk	BQ	-4	-5	+1	-2	-5%	1D+1	50%	F13	2	250 or	R	M
Ecu G. d'Acier	QS	-5	-5	+2	-3	-10%	1D+1	50%	F15	2	4000 or	R	M
Ecu Paladin	QE	-5	-5	+3	-2	-10%	1D+1	75%	F15	2	/	/	M
Pavois G. d'Acier	QS	-6	-6	+2	-5	-15%	1D+1	75%	F15	3	6000 or	R	M
Pavois G. nains	QE	-6	-6	+2	-6	-20%	1D+2	75%	F16	3	8000 or	R	M
Pavois Guérimm	QE	-6	-6	+3	-6	-20%	1D+2	90%	F17	3	/	/	M

Boucliers	Qual.	% Port	Zone	Global	CS	CMT	Reparation	Malus sportif
Bélier d'Andelot	BQ	/	Bras +1	+1	8x1, 6x1	1	5 or par CS	-5% / -1
Targe de Dùn	BQ	/	Bras +2	+1	8x2, 6x2	1	2 or par CS	-5% / -1
Brassal d'Ashaël	QS	/	Bras +2	/	8x2, 6x2	1	15 or par CS	/
Brassal Tiamaj	QS	/	Bras +2	/	8x2, 6x2	1	10 or par CS	/
Rondache sables	BQ	5%	Bras +3	+1	8x3, 6x2	2	2 or par CS	-5% / -2
Rondache Tuluk	BQ	5%	Bras +3	+1	8x3, 6x2	2	5 or par CS	-5% / -2
Ecu G. d'Acier	QS	10%	Bras +7	+3	10x10, 8x5	2	15 or par CS	-10% / -3
Ecu Paladin	QE	10%	Bras +7	+4	10x7, 8x7, 6x6	2	25 or par CS	-10% / -2
Pavois G. d'Acier	QS	15%	Bras +7	+5	10x7, 8x5, 6x5	3	15 or par CS	-15% / -5
Pavois G. nains	QE	15%	Bras +8	+6	10x8, 8x8, 6x6	3	50 or par CS	-20% / -6
Pavois Guérimm	QE	20%	Bras +10	+6	10x10, 8x10, 6x8	3	50 or par CS	-15% / -5

Principales écoles d'escrimes correspondant à un combat avec bouclier

Ecole d'Andelot : Combat avec targe

Cette école a été développée par les habitants de l'archipel du crâne, les seuls à combattre avec une targe : un petit bouclier métallique rond, de 20 centimètres de diamètre.

Pré-requis : utiliser une targe ou un bélier d'Andelot.

Avantages : Bonus de +1 en parade bouclier. Malus d'attaque de la targe sont réduits de 2 points. Permet de faire deux défenses avec la targe par assaut (sur des attaques différentes ou identiques en cas de défense totale). La targe ne perd pas de case de solidité (CS) sur les bonnes parades.

Ecole de Nostrie : Combat avec grand bouclier

Les guerriers de Nostrie utilisent des grands boucliers de qualité, principalement de type écu et plus rarement de type pavois. Toute une partie de leur entraînement est orienté sur l'usage de cette protection qu'ils maîtrisent comme nul autre.

Pré-requis : Constitution de 13 et une Force de 15 ; l'utilisateur doit utiliser un bouclier de type écu ou pavois.

Avantages : Le personnage gagne +1 en Parade bouclier et +1 en protection globale si le un bouclier est QS, QE ou QL. Les malus liés à l'utilisation du bouclier sont divisés de moitié (résultat arrondis à l'inférieur). Le bouclier ne perd pas de case de solidité (CS) sur les bonnes parades. Le bras armé, souvent dissimulé derrière le bouclier, bénéficie de la moitié de la protection accordée au bras qui tient le bouclier.

***SUPRA* – Règles complémentaires pour les combats**

Ecole Targui : Combat avec rondache

Cette école a été développée par les habitants du grand désert du sud-est de Kalidhia : les targuis, qui sont un des rares peuples du continent à utiliser la rondache : un grand bouclier métallique rond, d'environ 50 centimètres de diamètre, bordé de franges et orné d'une petite pointe centrale ou de décorations gravées.

Pré-requis : utiliser une rondache.

Avantages : Bonus de +1 en parade bouclier, malus de rapidité de la rondache réduit à 0 et malus sportif (esquive et adresse) réduit de deux points. Permet de faire deux défenses avec une rondache par assaut (sur des attaques différentes ou identiques en cas de défense totale). La rondache ne perd pas de case de solidité (CS) sur les bonnes parades.

Ecole des gardes nains : Combat avec grand pavois

Cette école est désormais peu utilisée sur Kalidhia car l'absence de guerres massives laisse plutôt la place à la mobilité et aux armes ou armures légères. Traditionnellement utilisé par les gardes nains, le grand pavois est une véritable muraille. C'est un bouclier résistant mais peu maniable, qui sera donc surtout utilisé pour des postures défensives

Pré-requis : Constitution de 15 et une Force de 16 ; l'utilisateur doit utiliser un bouclier de type pavois.

Avantages : le personnage gagne +1 en protection globale si le un bouclier est QS, QE ou QL. Le bouclier ne perd pas de case de solidité (CS) sur les bonnes parades. Le bras armé et les jambes, souvent dissimulés derrière le pavois, bénéficient de la moitié de la protection accordée au bras qui tient le bouclier. Contre des tirs visant une zone vitale le personnage décale d'une colonne en sa faveur la gravité de impacts (en plus des autres bonus liés à l'armure).

Bottes d'escrime de combat au bouclier

Pour pouvoir apprendre et utiliser des bottes d'attaque au bouclier, un escrimeur doit avoir développé sa compétence dans la spécialisation combat armé catégorie d'armes n°18 (Bouclier) à au moins 90%.

Pousse-bouclier

Type de botte	Bouclier (défense)	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois. Avoir au minimum 15 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.				
Description	Les bonnes défenses au bouclier du maître repoussent et déstabilisent l'adversaire				
Épreuves	Si le personnage réussit une bonne défense bouclier, l'adversaire aura CC-2 à l'Ass suivant.				

Entrave par bouclier

Type de botte	Bouclier (défense)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Force + utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois + Utiliser l'école du grand bouclier de Nostrie + avoir au moins 75% en combat à mains nues.				
Description	L'escrimeur utilise son bouclier pour presser sur son adversaire et le mettre en difficulté.				
Épreuves	Attaque à -2, si l'attaque est bonne et non contrée, l'escrimeur ne porte pas le coup mais presse sur son adversaire avec son bouclier (sans faire de dommages). Celui-ci aura alors -4 à ses prochaines défense tandis que l'attaquant bénéficiera d'un bonus d'Att +2 et de PI+2.				

Coup de bouclier

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Pour tous	Fréquence	Courante
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type targe, écu ou pavois. Avoir au minimum 15 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.				
Description	S'utilise après une bonne attaque non contrée ou quand l'adversaire vient de faire une maladresse. Autorise une frappe supplémentaire avec le bouclier, sans entamer le ndc, ni les CS du bouclier.				
Épreuves	Le personnage porte une attaque avec son bouclier (voir CC. de la ligne correspondante).				

Coup de batoio

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Pour tous	Fréquence	Rare
Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois. Avoir au minimum 16 en Force et au moins 50% en Combat à mains nues.				
Description	S'utilise après une bonne attaque non contrée. Le personnage pousse violemment avec son bouclier pour faire tomber l'adversaire.				
Épreuves	Conflit de Force (utilisateur botte) contre Constitution (adversaire) +2 s'il est maître d'arme. Si l'adversaire perd le conflit, il chute et n'aura pas de défense contre l'attaque suivante.				

La frappe de Lirvas

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Inhabituelle
---------------	--------------------	-------	---------------------------------------	-----------	--------------

***SUPRA* – Règles complémentaires pour les combats**

Pré-requis	Utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois. Combattre sur une monture contre un adversaire lui aussi monté.
Description	Technique développée par Lirvas, un des premiers Gardes d'acier. L'escrimeur frappe violemment l'autre cavalier avec son bouclier pour le faire tomber.
Épreuves	Après une bonne attaque non contrée → Conflit de Force (utilisateur botte) contre Constitution (adversaire) +2 s'il est maître d'arme. Si l'adversaire perd le conflit, il chute et n'aura pas de défense contre l'attaque suivante.

Cette botte comporte aussi un risque puisqu'elle demande le passage à une position instable et demande un jet réussi en Equitation-20% sous peine de perdre son bouclier (ou de chuter soi-même de cheval).

Le choc de Lirvas

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Inhabituelle
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Force + utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois + Utiliser l'école du grand bouclier de Nostrie.				
Description	Technique développée par Lirvas, un des premiers Gardes d'acier. En début de charge, l'escrimeur frappe violemment l'arme de parade de son adversaire avec son bouclier, ce qui le gêne pour parer les attaques suivantes.				
Épreuves	L'escrimeur porte une attaque de bouclier à -2. Si le coup porte, il n'inflige pas de dommage, mais l'adversaire doit réussir un test sous SD pour utiliser en défense son arme de parade durant cet Assaut. De plus, pour le reste de sa charge, l'attaquant bénéficie d'un bonus d'attaque de +2 et de PI+2.				

Le bélier Nostrien

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Académie des Gardes d'acier (Nostrie)	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au moins 15 en Force + utiliser un bouclier de guerre, en métal de type écu ou pavois + Utiliser l'école du grand bouclier de Nostrie + avoir au moins 75% en combat à mains nues.				
Description	S'utilise après une bonne attaque non contrée ou quand l'adversaire vient de faire une maladresse. Autorise une frappe supplémentaire avec le bouclier, sans entamer le ndc, ni les CS du bouclier.				
Épreuves	Le personnage porte une attaque avec son bouclier (voir CC. de la ligne correspondante). S'il gagne un conflit entre sa Force et la constitution de l'adversaire (+2 si celui-ci est maître d'arme), en plus des dommages, l'adversaire chutera.				

La croche d'Andelot

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Enseignée dans l'archipel du crâne	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 100% en Combat armé catégorie n°18, utiliser une targe ou un bélier d'Andelot				
Description	Cette attaque s'utilise après une bonne défense et permet de bloquer l'arme de l'adversaire (P ou M).				
Épreuves	Après une bonne défense suivie d'une bonne attaque, coup supplémentaire porté avec la targe. Si le coup porte et n'est pas contré, en plus des dommages, l'adversaire aura CC-4 au prochain Ass.				

La roulade du sable

Type de botte	Bouclier (défense)	Accès	Enseignée chez les Targuis	Fréquence	Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 12 en Adresse modifiée. Utiliser une rondache.				
Description	Lors d'une bonne défense, l'escrimeur se jette à terre et roule sur son bras équipé de son bouclier. Il contourne alors son adversaire et se met en position avantageuse pour porter ses prochains coups				
Épreuves	Après une bonne défense, jet sous Att -4 → si réussie : l'adversaire aura Def-4 pour se défendre à l'assaut prochain.				

Les franges du désert

Type de botte	Bouclier (attaque)	Accès	Enseignée chez les Targuis	Fréquence	Très Rare
Pré-requis	Avoir au minimum 15 en Adresse modifiée. Utiliser une rondache.				
Description	L'escrimeur agite son bouclier dont il fait bruisser ses franges. Puis il porte une feinte avec son bouclier avant d'attaquer avec son arme principale.				
Épreuves	L'escrimeur agite son bouclier et fait une feinte avec celui-ci (Att-4). Et en même temps, il attaque avec son arme principale (Att-2, seuil de B. Att+2) contre cette feinte, le seuil de bonne défense de l'adversaire sera de -10.				